

Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen **18+** durch 14 Jährige

Seit 2008 wurden von Rudolf H. Weiß insgesamt **837 Schülerinnen und Schüler** aus allen traditionellen Schularten und aus drei Bundesländern nach ihren Nutzungsgewohnheiten bezüglich der jeweiligen Mainstreamshooter des Jahres mit identischen schriftlichen Fragenstellungen befragt. Eine Bilanz der Nutzungsdaten für die meistverkauften Ego- bzw. Kriegsshooter von 2008 bis 2012/13 - *Grand Theft Auto IV*, *Call of Duty-Modern Warfare 2* und *Call of Duty-Black Ops2* - bei 14 jährigen Schülern mit eine bedenklichen Steigerungsrate von 26% bei den Jungen wird anschaulich dargestellt, der gigantische Werbemarkt transparent gemacht und die Wirkungslosigkeit des Jugendmedienschutzes bei brutalen elektronischen Gewaltmedien belegt. Da neben den gewaltfördernden Wirkungen auch die Vielfalt von Lebenserfahrungen durch solche Medien eingeschränkt und letztlich die Entwicklung der Heranwachsenden zu einer eigenständigen, informierten und kritischen Persönlichkeit behindert wird, besteht Handlungsbedarf. Deshalb wird an die politischen Entscheidungsträger der dringende Appell gerichtet, über solche referierten besorgniserregenden Ergebnisse von Nutzungsstudien bei 14 Jährigen ernsthaft nachzudenken, damit ein wirkungsvoller Schutz unserer Kinder und Jugendlichen nicht weiter auf der Strecke bleibt.

Die bislang jedoch weitgehend untätige Medienpolitik wird für die fehlenden nachhaltigen Konsequenzen für den Jugendmedienschutz durch einen novellierten Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder verantwortlich gemacht, weil sie vor der Spieleindustrie mit ihrer gewaltigen wirtschaftlichen Macht und deren Lobbyeinflüssen kapituliert. Die Angst vor einem Stimmenverlust bei den Jungwählern verstärkt dieses Desaster vollends.

[Die pdf der vollständigen Überblicksstudie finden Sie hier.](#)